

VIDEOJOGOS

«HOBBITS» CONTINUAM AVENTURA

TÍTULO: *Shadows of Mordor*
MÁQUINA: Spectrum

Transpor para um jogo de computador uma aventura com a complexidade de *O Senhor dos Anéis*, de J. R. Tolkien, foi suficientemente sublinhado quando do lançamento da primeira parte da trilogia, e não vale muito a pena referir aqui de novo esses aspectos. Bastará, talvez, dizer que *Lord of the Rings — Part I* cumpria muito satisfatoriamente o objectivo proposto, sem comparações excessivas com o livro que procurava reproduzir, mantendo a atmosfera própria do mundo em que se desenrolava a história. O mesmo sucede com *Shadows of Mordor*, tal como o anterior produzido pela *Beam Software* para a *Melbourne House*.

Resumir aqui a história é tarefa quase impossível, já que teríamos que «apanhar» também o conteúdo do primeiro livro da trilogia, para mais bem situar os leitores nesta segunda obra. De qualquer forma,

há bastantes diferenças entre *Shadows of Mordor* e o segundo volume da obra de Tolkien, apesar de, regra geral, contribuírem para simplificar um pouco a complexa teia de acontecimentos imaginada pelo autor.

Ler a trilogia de Tolkien parece-nos indispensável para bem compreender este jogo, mas há que ter em conta que o programa não se limita a seguir cegamente, e mesmo de forma resumida, a história original. O mesmo, aliás, sucedia na primeira parte e também em *The Hobbit*, o primeiro adaptado da obra homónima de Tolkien. Note-se, de resto, que o objectivo fundamental de qualquer destas aventuras é o mesmo na obra literária e nos jogos, as formas de o alcançar é que divergem nalguns aspectos.

A *Beam Software* deve ter sentido algumas dificuldades

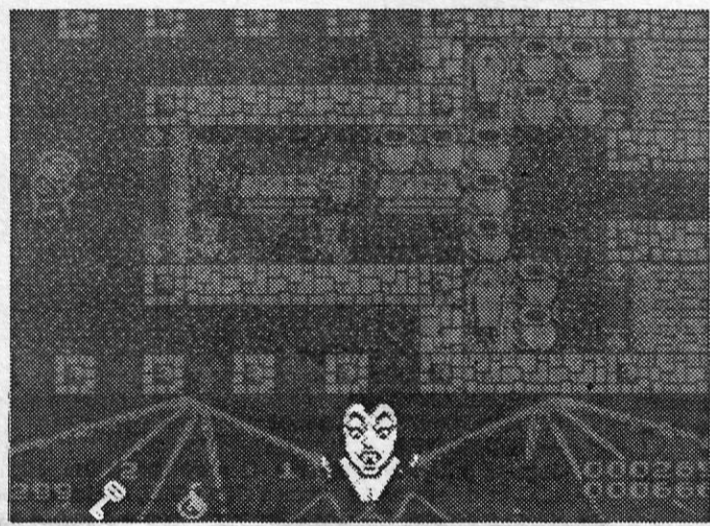
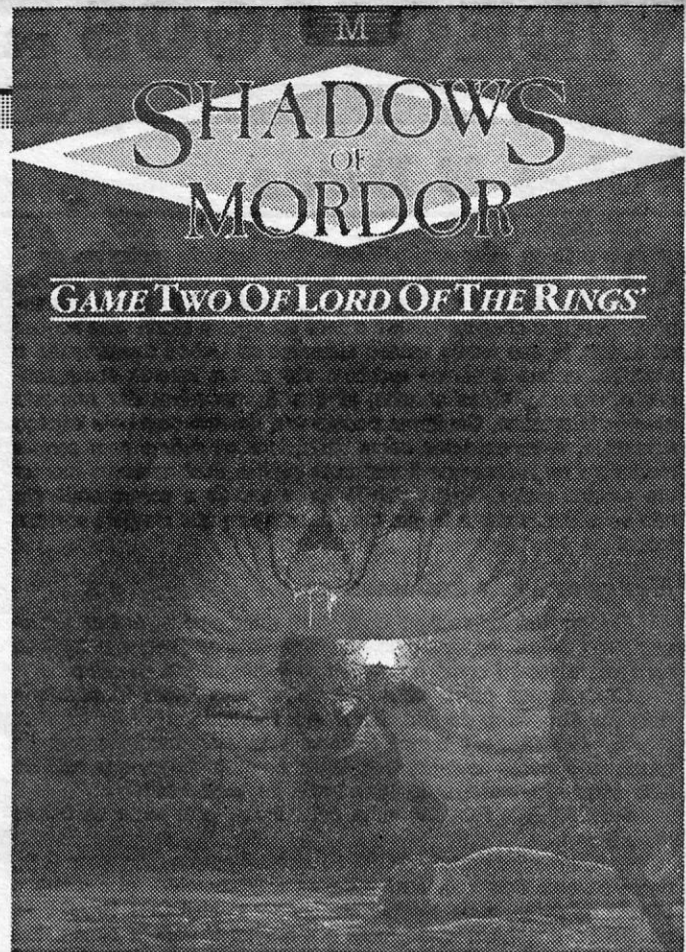
em «encaixar» aventura tão complexa em 48K e isso tem os seus reflexos no jogo, mas quem aprecia aventuras de texto certamente será levado a alguma condescendência quanto a um formato que parece ter passado de moda. O modo de jogar é praticamente idêntico a *Lord of the Rings — Part I* e o vocabulário é impressionante (cerca de 800 palavras), permitindo uma interacção notável entre personagens. No princípio é dada a escolha quanto a qual dos *hobbits* queremos comandar (*Sam* ou *Frodo*), e é recomendável começar pelo primeiro, enquanto o computador dirige as acções do segundo. De qualquer forma, em qualquer altura, pode-se (e deve-se, conforme as ocasiões) trocar de personagem, para o que basta escrever *BECOME* (*SAM* ou *FRODO*).

Falar com outros personagens é fácil, por meio de *SAY TO* (nome do personagem), indicando depois, entre aspas, aquilo que pretendemos que faça. Além disso, pode exe-

cutar-se uma cadeia de comandos, ligando-os por *AND*, sendo também aceite o *ALL* (para *TAKE ALL*, por exemplo). Há algumas dificuldades, claro, e é preciso algum cuidado com a formulação dos comandos, aconselhando-se também que se faça *SAVE* em diversos passos da aventura, especialmente antes dos momentos mais críticos, já que a vida dos *hobbits* pende quase sempre por um fio.

Shadows of Mordor poderá ser complicado em demasia para muitos candidatos a «aventureiros», e os principiantes, sobretudo, achá-lo-ão muito complicado, mas a leitura da trilogia, repete-se, pode dar uma apreciável ajuda. E, mesmo que não consigam completar o jogo, sempre beneficiam com o conhecimento de uma das obras de ficção fantástica mais interessantes deste século.

GÉNERO: Aventura de texto
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A comprar por todos os «aventureiros»



VAMPIROS ESTÃO NA MODA

TÍTULO: *Mr. Weems and the She Vampires*
MÁQUINA: Spectrum

Título longo, este para jogo que nada traz de novo, quer no formato quer no desenvolvimento, embora se torne agradável de jogar para quem se habituou às imitações de *Gauntlet*.

Controlamos, neste jogo, uma personagem, *Mr. Weems*, que decide entrar no castelo da Vampira e matá-la, e aqui começam as suas e nossas dificuldades, já que a tarefa, como é costume nestes casos, não é nada fácil. Para já, a legião de servidores da Vampira é quase inesgotável e aparece de todo os lados, e o contacto com os «bicharocos» vai privando o herói do seu precioso sangue. Este não é desprovido de recurso, e curiosamente pode tornar-se também em vampiro e restaurar o seu precioso nível com garrafas de sangue, que encontra no caminho, mas dispõe sobretudo de uma arma que dispara alhos (isso mesmo, alhos, uma das «mesinhas» tradicionais contra os vampiros) e poderá achar

uma bomba de alho que destrói uma quantidade de inimigos de cada vez. Além disso, uma pílula de alho fornecer-lhe-á imunidade temporária.

O objectivo é ir subindo de nível para nível (são seis) e no último matar a Vampira, mas só o poderá fazer se recolheu, no caminho, as armas indispensáveis, a saber, uma estaca, um martelo, um alho gigante, um espelho e um crucifixo. Depois de lhe tratar definitivamente da saúde, é fugir o mais depressa possível, porque os guardas tornam-se ainda mais agressivos.

Os gráficos são razoáveis, embora tenhamos visto muito melhor no género, e o jogo desenrola-se com relativa facilidade, embora tenha bastantes armadilhas e exija bons reflexos nos dedos e golpe de vista.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

ZULUS NÃO TÊM «CHANCES»

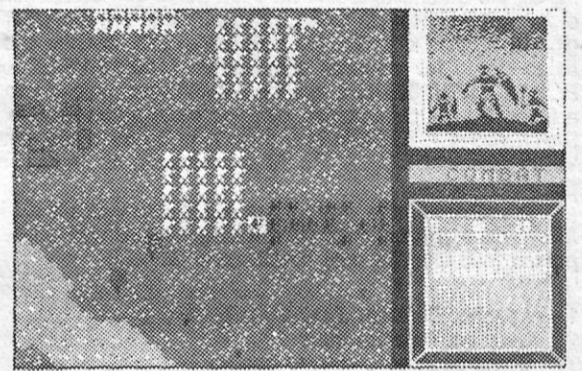
TÍTULO: *Zulu Wars*
MÁQUINA: Spectrum

Jogos de estratégia apareceram alguns ultimamente e «atacamos» hoje com *Zulu Wars*, que não é, decerto, dos melhores, mas tem algumas características curiosas, a merecerem referência nesta secção, designadamente a forma como procura reproduzir as tácticas militares de ambos os lados.

A falta de livro de instruções pode tornar-se um problema para quem não esteja habituado a este género de jogos e, à falta dele, seria conveniente passar uma vista de olhos por um par de livros de história e tomar conhecimento com as circunstâncias que levaram os britânicos a empreender a guerra contra os zulus. Resumidamente, pode-se referir que a Zulândia era reconhecida

como Estado independente pela Inglaterra, mas que, em 1879, alguém decidiu que era tempo de acabar com isso e o reino foi invadido. O Exército britânico, menos numeroso, tinha a seu favor a artilharia, a cavalaria, as armas de fogo individuais; os zulus, embora numericamente muito superiores, de pouco mais dispunham do que das suas armas tradicionais. O resultado foi o que poderia esperar-se...

Zulu Wars tem dois cenários, um de cada lado da cassete, e três níveis de dificuldade, estes relacionados com o número de guerreiros zulus lançados na batalha. Seleccionado o nível, o jogo começa e mostra a extensão do campo de batalha, numa demonstração de muito pouco cuidado com a programação. O computador permite-nos apenas jogar do lado britânico e em cada volta há uma fase de movimento e combate, podendo-se fazer fogo por uma vez. Sempre



que possível, o combate corpo-a-corpo será de evitar, mas acaba por suceder, na maioria dos casos. As unidades são indicadas por figurinhas e não é fácil deslocá-las, sobretudo no princípio, mas pretendeu-se com isso «imitar» a rigidez táctica do Exército britânico, enquanto os zulus aparecem de todo o lado, tentando cercar o inimigo. O objectivo, claro, é matar os zulus todos e, se conseguirem isso, ganham o jogo. Só os apreciadores do

género se sentirão mais à vontade em *Zulu Wars*, embora notem ser bastante inferior a «clássicos» como *Arnhem*, *Tobruk*, *Jonny Reb II*, etc. Todavia, e para efeitos de colecção, será conveniente adquiri-lo, além de que oferece uma mudança pouco habitual de cenário em relação à maioria dos jogos de guerra.

GÉNERO: Jogo de guerra
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE: Três níveis
CONSELHO: A comprar por apreciadores

UM PATO EXTRATERRESTRE

TÍTULO: *Howard the Duck*
MÁQUINA: Spectrum

O ano de 1987 viu sair muitos jogos de computador baseados em filmes de maior ou menor sucesso e este *Howard the Duck* é um deles, seguindo até bastante de perto temas da película. O resultado, diga-se, não é mau, os gráficos são bem imaginados e executados (tirando alguns problemas de atributos), o jogo desenvolve-se bem e, no essencial, cumpre aquilo para que foi concebido: divertir e fazer passar o tempo.

Howard é um extra-ter-

restre que aparece no nosso planeta e faz amizade com *Beverly* e *Phil*, mas uma sinistra criatura raptos-os e leva-os para a sua bem defendida ilha do Vulcão. O papel de *Howard*, como bem se compreende, é ir à ilha, derrotar o vilão e libertar os amigos, depois de passar obstáculo atrás de obstáculo.

O jogo está dividido em partes e, na primeira, *Howard* percorre já a ilha, tendo como objectivo encontrar a sua mochila de equipamentos, que lançou para

terra antes de se atirar de pára-quadras. Estes equipamentos são um *jet-pack*, uma máquina voadora e um desintegrador de neutrões, sendo absolutamente necessário para finalizar a aventura. Ao atingir o vulcão, a máquina voadora entra em funcionamento e *Howard* sobe até à cratera, de onde se atirará para o interior. No final, e depois de percorrer uma perigosa série de cavernas, o herói encontra o vilão e despacha-se com três tiros do seu desintegrador.

Descrever isto é bem mais fácil, como se compreende, do que executá-lo, e *Howard* encontra uma série de inimigos e armadilhas

no caminho, que terá de evitar ou eliminar (o *fire-button* fá-lo saltar, dar pontapés ou murros, conforme a situação), quer saltando sobre eles (uma espécie de mutantes) quer matando-os a pontapé e saltando depois sobre os pequenos morros de onde saem, para impedir o aparecimento de mais atacantes.

O efeito geral é bastante aceitável e quem gosta deste género de jogos certamente se divertirá com *Howard*.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

MICRO MASTER -- INFORMATICA --

C.COMERC. OLAIAS L.183-LISBOA-895593
C.COMERC. OCEANOL.53-ODIVELAS-9827492

CAMPANHA TINEX-FÉRIAS

TC 2848-17.675\$ --- TC 2848+MONITOR-25.538\$
TC 2868-21.165\$ --- TC 2868+MONITOR-28.865\$

OFERTA 28 JOGOS TC 2848+GRAVADOR-21.185\$
TC 2868+GRAVADOR-24.135\$

PREÇOS P/ REVENDA IVA N/INCL

Tapetes **ARRAIOLOS**

GRANDE VARIEDADE EM EXPOSIÇÃO PERMANENTE

Todos os materiais para fazer o seu tapete

• RESTAUROS por orçamento •

VAMOS A CASA SEM COMPROMISSO

ESTORIL — Arcadas do Parque, Loja 17 (Junto ao Hotel Palácio) — Telefone 268 03 49
LISBOA — Travessa do Marquês de Sampaio, 14 (à Rua da Boavista) — Telefone 36 51 57
Rua do Beato, 28 — Telefone 38 47 31

Galeria Arraiolos

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

OS últimos «Especiais Férias» têm incluído muito material, mas, mesmo assim, nem tudo o que chegou até fins de Julho foi ainda «despachado». Significa isto que a correspondência que chegou durante o mês de Agosto ainda nem sequer foi aberta, já que temos estado ausentes de Lisboa desde então e a utilizar a que tínhamos recebido até aí. Os leitores compreenderão, decerto, estes atrasos, já que é impossível dar resposta atempada a todos. Conforme podem ver, mesmo com este espaço acrescido, estamos ainda nesta situação e as coisas nem sequer mudariam se tivéssemos ficado pela capital. Procuraremos manter um espaço maior, depois das férias, a ver se a correspondência não se acumula desta forma, mas descansem que chegará a vez a todos.

Monty em dois andamentos

O jogo *Aufwiedersehen Monty* teve duas ajudas, ambas acompanhadas de mapas, que resolvemos publicar na íntegra, porque se completam, assim como os mapas se explicam um ao outro.

Começamos pelas dicas mandadas pelo Paulo Humberto e pelo Rui Sapateiro, do Alto Seixalinho, Barreiro:

Em GIBRALTAR, nunca se deve subir pela corda, depois de passar o boneca: deve-se, sim, saltar num montinho, que está do lado esquerdo, carregando duas vezes na tecla «saltar».

No CAVERN ROCKY, suba pela direita, pois torna as coisas mais fáceis.

Quando subir para RESORT SPAIN, vá para o lado, para R.S., deixe-se cair dois quadros, suba para o segundo, aí apanhe o bilhete de avião, suba sempre até chegar a AIRPORT SPAIN. Aí, se quiser, apanhe o avião, mas era melhor ir para a direita. Em TOULOUSE (França) deixe-se cair e volte a subir pela corda, vá para a direita. Em ELLO-ELLO (França) vá para cima até chegar a PARIS, aí apanhe então o avião. Em ANTUÉRPIA (Bélgica), deixe-se cair, apanhe o bilhete de avião, suba pelas cordas, em BRUXELAS (Bélgica), desça e vá para a direita. Em DUSSELDORF (Alemanha Federal), cuidado com o carro, volte para trás e para a frente, até o carro aparecer na outra ponta do «ecrã, suba a corda e apanhe o bilhete de avião. Volte para trás em ANTUÉRPIA (Bélgica) e apanhe o avião. No LUXEMBURGO, apanhe o bilhete de avião (tanto faz apanhar o avião em LUXEMBURGO como em BONA).

Em W. BERLIN, apanhe o avião logo, pois aí não há nada a fazer. Depois de apanhar, deixe-se estar a carregar no «Symbol Shift», passe a E. BERLIN e volte a andar de avião sem morrer. Vai passar à JUGOSLÁVIA. Faça o caminho no mapa e chega ao fim.

O problema com estas dicas é que não indicam objectos que Monty deve utilizar, mas, para isso, temos as que enviaram Trés primos (não identificados) de Lisboa e Setúbal:

- 1 — Apanhar Bola em Spain/Resort
Usar em Itália/Juventus
Como usar: só entrar no quadro
- 2 — Apanhar Champagne em France/Brest
Usar em Dortmund/Alemanha
C: só entrar no quadro
- 3 — Apanhar Quadro Mona Lisa em France/Nantes
Usar em Itália/Itsa Daboss
C: chocar com umas «escadas» que andam de um lado para o outro
- 4 — Apanhar Copo em Bona/Alemanha
Usar em Áustria/The
C: chocar com o teleférico
- 5 — Apanhar Mosca em Copenhaga/Dinamarca
Usar em Checoslováquia/Praga
C: só entrar na sala
- 6 — Apanhar Terra (em forma de vaso) em France/Dijon
Usar em Amsterdão/Holanda
C: chocar com o boneco que mexe os braços
NOTA: obteremos uma flor

7 — Usar flor (obtida em Amsterdão) em Itália/Pisa
C: chocar com a mulher que anda na torre

8 — Apanhar Volante em Borg/Suécia
Usar em Mônaco
C: só entrar no quadro

NOTA: para apanhar o volante leve no mínimo outro objecto (como p. ex: a flor)

Não basta só isso para acabar o jogo. Terá de apanhar todas as coisas, isto é, cebolas, garrafas, disco, cerveja, bolas de ténis, boinas e Eurocheques, Atenção!!! Terá de apanhar tudo sem excepção de um único. O jogo termina numa ilha grega chamada Montos/The good life.

Apesar de já ter sido publicado este miniprograma, relembramos, até porque este é essencial para acabar o jogo.

O programa é o seguinte:

CLEAR 32767: LOAD""CODE: RANDOMIZE USR 32799

(apanha na 1.ª sala a espingarda)

Estes leitores, que mandaram ainda dicas para Eagles Nest (semelhantes às que já publicámos), dizem também na sua carta: «Já agora queremos que alguém nos diga como acabar o Firelord, o Heartland e o Monty Mole.

«Começamos pelo Firelord a descrever a situação: já sabemos apanhar os quatro 'Charms', mas não todos no mesmo jogo, porque os cristais não são suficientes para os quatro (além das bolsas e dos relógios). Como conseguiu-los?

«No Heartland, apanhámos as seis folhas brancas e destruímos as seis azuis. Quando destruímos a última azul, o jogo diz GAME OVER, sem mais nada; ao contrário das outras vezes que acrescenta ou OUT OF LUCK, OUT OF TIME, ou OUT OF ENERGY. Está o jogo acabado? (NOTA: evidentemente.)

Se alguém já acabou o Monty Mole, diga-nos como se passa o quadro a seguir ao último, o do vagão.»

Mermaid Madness e Kokotoni Wilf

O Bruno Oliveira Martins e o Nilton Vargas Gomes Pires dos Santos, do Cacém, mandaram um mapa e dicas para Mermaid Madness. E dizem:

O objectivo do jogo é libertar o mergulhador, que se encontra preso na sala D2. Para isso, terá de se livrar dos monstros marinhos da sala D3 e rebentar a viga de ferro que o impede de sair.

Assim, para completar uma parte do jogo, apanhar o objecto E na sala C4. Leva-se esse objecto para iluminar a sala C5 — carregar em FIRE para largar a lâmpada (objecto E) na sala C5. Depois disto, ir buscar o objecto F na sala D1, para ser posto junto à barreira, que deverá ser rebentada, na sala B6. Ao chegar à sala B6 largar rapidamente a dinamite e fugir desse quadro. Espera-se um pouco e a barreira desaparecerá.

Aconselhamos a pôrem os dois objectos G, respectivamente, ANKH 1 e ANKH 2 junto aos dois monstros marinhos, que se encontram na sala D3.

Dos mesmos leitores, estas dicas para Kokotoni Wilf, também acompanhadas por mapas:

1.ª ERA — PRÉ-HISTÓRIA

O objectivo é apanhar os objectos A e evitar os objectos X que são inimigos.

Tem de se apanhar todos os objectos A e depois disso voltar à sala A2 e apanhar um objecto que fica a piscar. Assim muda-se para a «era dos piratas». Aí o objectivo é apanhar todos os objectos A.

Short Circuit, Barbarian

Uma ajuda suplementar para Short Circuit veio do Nuno Miguel Rocha Veríssimo, de Setúbal, de quem já publicámos outro material da sua carta. As dicas que mandou são para acrescentar às enviadas pelo Gonçalo Nunes (e já publicadas), o qual, segundo aquele leitor, esqueceu alguns objectos:

— C2 — livros; em Read, podem-se ler três livros, na estante da esquerda.

— B4 — válvula do extintor, que se encontra no lava-loiças da cozinha (vem mencionado nos livros); pode-se partir com o Short Circuit em break.

— B2 — fruit machine; também está mencionado nos livros.
— E3 — stapler; no dicionário diz que é «a matéria principal, elementar».

Diz ainda este leitor que, com passcard cinzento se abrem as portas A5/A7 e se passa ao segundo nível.

Dicas para Barbarian e outro material mandou o Pedro Miguel Morgado Messias, de Odivelas, e diz isto: no lado II de Barbarian, para destruir os inimigos batam com a espada ao nível dos joelhos; eles caem e, quando forem a levantar-se, dêem-lhes pontapés. Antes, porém, encostam-se no máximo a um canto. Podem também tentar cortar as cabeças e assim chegarão facilmente ao 7.º nível e salvar a princesa, mas têm de ter cuidado com os feitiços dos drags.

Em Breakthru, diz também este leitor, carregar continuamente na tecla BREAK e o carro saltará todos os obstáculos. O Pedro pede ainda algumas ajudas e, para duas delas, se leu esta secção ultimamente, tem respostas (Martianoids e Livingstone).

Pokes e carregadores

E entramos agora nos pokes, carregadores e truques semelhantes, abrindo com o resto do material do Rui Sapateiro e do Paulo Humberto

- PAPER BOY— POKE 48023,201
- FAIRLIGHT— POKE 61928,0
- ALIEN 8 POKE 42587,100 (63 vidas)
- CYLU POKE 37919,0
- ZORRO POKE 53729,0
- COOCKIE— POKE 26177,0
- JUNGLE-FEVER POKE 29310,0
- ROAD RACE POKE 27150,0
- HUNCHBACK POKE 26888,0

Falta publicar o resto do material do Jorge Alexandre Monteiro Rocha, de Setúbal, e ele aí vai:

- BAZOOKA BILL
- 10 CLEAR VAL «24063»
- 20 LOAD "" SCREEN\$
- 25 LOAD "" CODE
- 30 POKE VAL «41931», NOT PI
- 40 RANDOMIZE USR VAL «32788»

— SHADOW SKIMMER — POKE 53872,0 : POKE 53873,0

— NEMESIS — 56 POKE 51479,1

- AMAUROTE
- 10 REM AMAUROTE POKE
- 20 CLEAR 26590
- 30 POKE 23739,82
- 40 POKE 23740,0
- 50 LOAD "" CODE 16384
- 60 LOAD "" CODE
- 70 POKE 46248,201
- 80 RANDOMIZE USR 26600
- STARGLIDER

Joga-se o jogo normalmente. Quando obtiver um «High Score», em vez do seu nome, escreva GBIO RGS, em letras maiúsculas e com o espaço. Comece outra vez o jogo e carregue na tecla de pausa e, depois, numa destas teclas:

1 — Avança para o próximo nível; 2 — Nave indestrutível; 3 — põe outra vez a nave vulnerável; e 4 — dá-lhe dois mísseis.

O Paulo Jorge de Amorim Dantas, de Lisboa (que não tem muita razão em queixas que faz quanto a só aparecer neste espaço um reduzido número de leitores), enviou diverso material, incluindo um mapa do 1.º nível de Wander Boy. Oferece-se, também, para dar dicas, pelo telefone 530705, para Three Weeks in Paradise. Do que mandou, aproveitamos este carregador:

— NEMESIS (IMORTALIDADE)

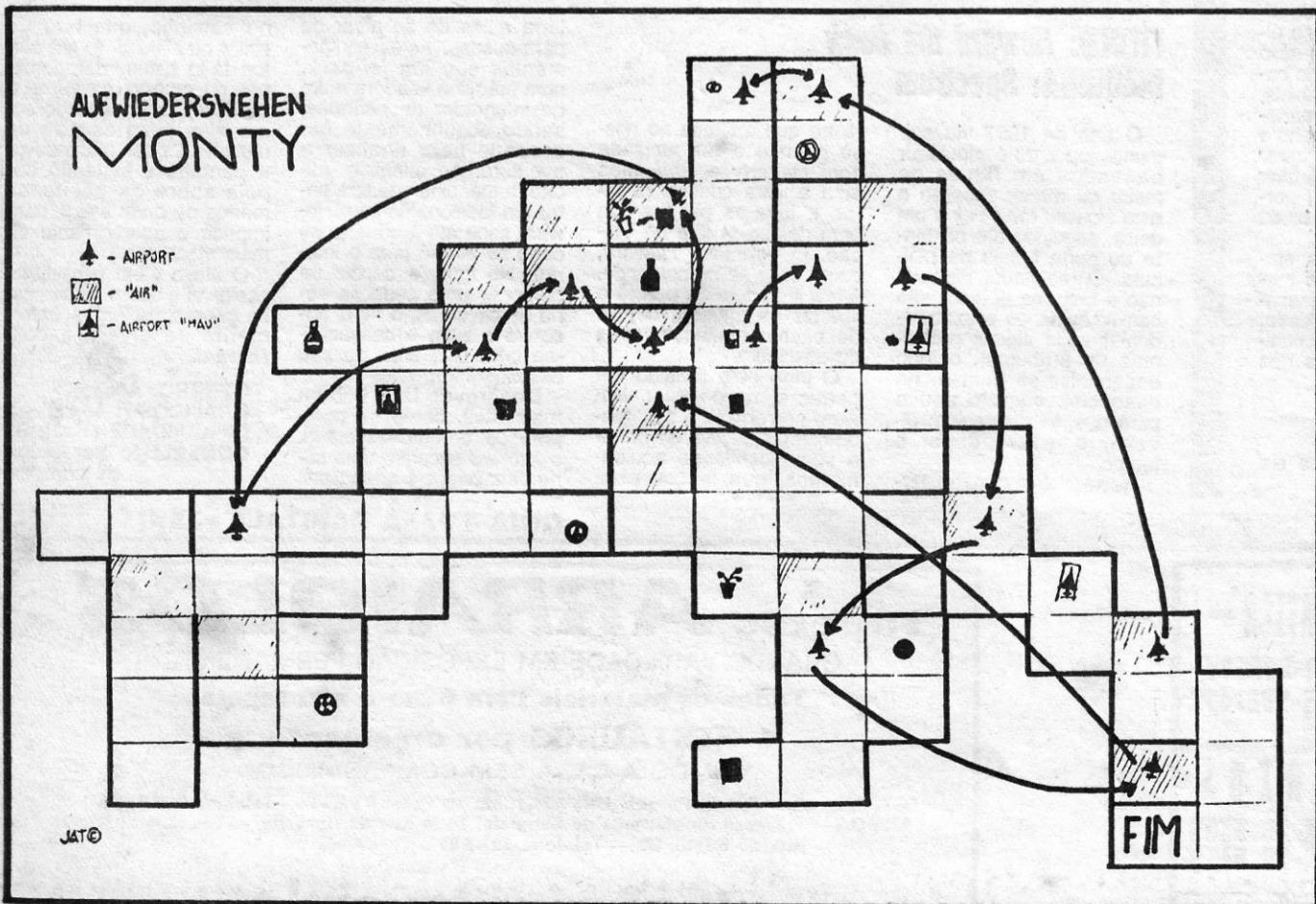
- 50 CLEAR 24999
- 60 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0 : CLS
- 70 LOAD "" CODE 16384 SCREEN\$
- 80 LOAD "" CODE 25000
- 90 CLEAR 65500
- 100 POKE 23607, 112
- 110 LOAD "" CODE 24387
- 120 POKE 51478,0
- 130 POKE 51479,0
- 140 POKE 51480,0
- 150 POKE 51481,0
- 160 INK 7 : PRINT USR 49700

O Tiago da Cruz Beata Dias, de 13 anos, de Lisboa, fazia alguns pedidos, que estão já satisfeitos, e mandou alguns pokes, de que publicamos:

- CYBERUN — POKE 36168,175
- WAR — POKE 37033,0
- 1942 — POKE 47007,255

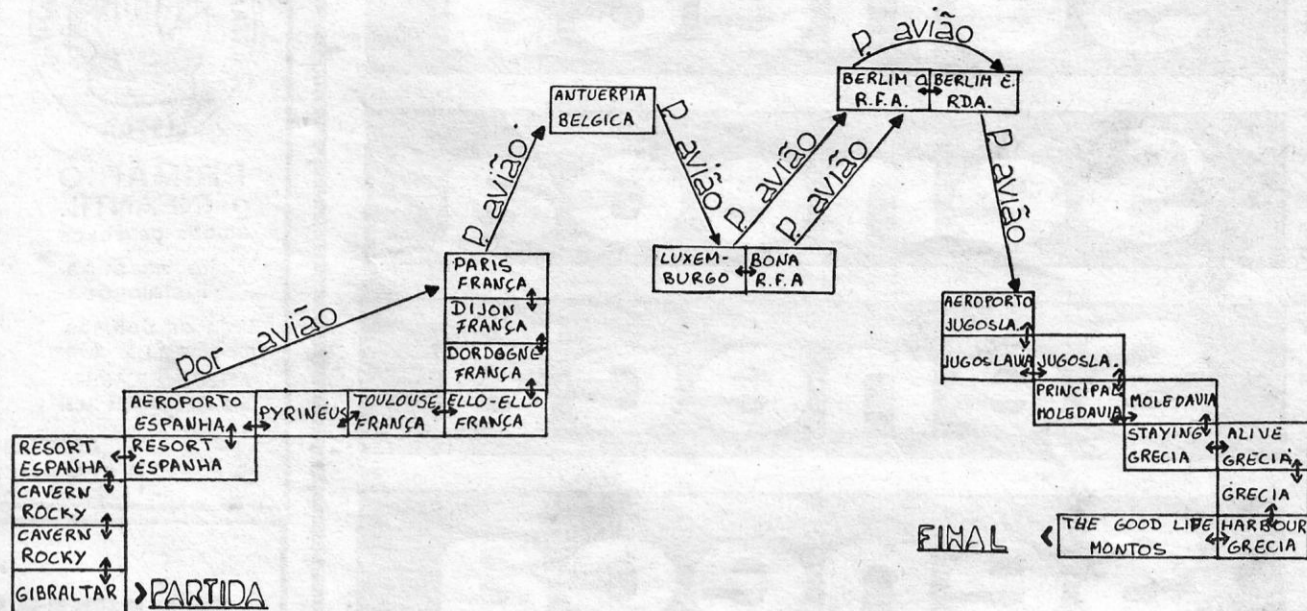
O Gonçalo Nuno, o Ricardo Moura e o Luís Salvador, de quem também já publicámos parte da carta, enviaram ainda o seguinte material:

- ACE (teclas) — M, mapa; U, levantar trem de aterragem; W, baixar; S, subir; E, esquerda; R, direita; X, disparar; ENTER, escolher armas; CAPS, acelerar; Z, diminuir velocidade
- NIGHT GUNNER — Código de segurança — 520
- ROBIN WOOD — Poke 49911,0
- GAUNTLET — Teclar symbol shift, quando estiver a jogar, e ficará com vidas infinitas
- STARSTRIKE II — Fazer pausa, quando está a jogar, escrever HEAR AND OBEY e carregar QWE, para ficar com lasers no máximo.
- SPACE HARRIER
- 10 REM SPACE HARRIER
- 20 CLEAR 64000 : LOAD "" CODE
- 30 POKE 65289,196 : POKE 65293,193 : POKE 65449,178 : POKE 65450,143
- 40 FOR n= 65488 TO 65494 : READ a :POKE n,a : NEXT n
- 50 RANDOMIZE USR 65224
- 60 DATA 33,194,191,34,43,202,201
- TERRA COGNITA
- 10 PRINT AT 16,0 : INK 8 : PAPER 8 : FLASH 8 : BRIGHT 8 : OVER 1 : LOAD "" CODE 16386 : LOAD "" CODE
- 20 POKE 50615,0 : POKE 50616,0 = POKE 44486,0 : REM FUEL INFINITO
- 30 POKE 42774,n : POKE 45427,n :



Auf Wiedersehen MONTY

PAULO H.
&
RUI S.
© 1987



- REM n= número de vidas
- 40 POKE 45004,0 : REM VIDAS INFINITAS
- 50 RANDOMIZE USR 30000
- THE DAY AFTER
- 5 REM DAY AFTER
- 10 INPUT «NUMBER OF LIVES? (1-255)»; x
- 20 IF x>255 OR x<1 THEN GOTO 10
- 30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE
- 40 POKE 49852, x
- 50 RANDOMIZE USR 59600

O António José Gomes, de Almada, também mandou algum material, entre o qual o que se segue:

- CON-QUEST — POKE 23335,201
- MOLECULE MAN
- 5 REM MOLECULE MAN
- 10 CLEAR 24999 : LOAD "" CODE : LOAD "" SCREEN\$
- 50 RANDOMIZE USR 23296
- 60 POKE 64585,0
- 70 RANDOMIZE USR 57060
- PENTAGRAM
- 5 REM PENTAGRAM
- 10 CLEAR 24064
- 20 PRINT «PLAY TAPE FROM START»
- 30 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE 24064
- 40 POKE 49917,0 : REM LIVES
- 50 POKE 50751,0 : REM JUMP
- 70 PRINT USR 24064

O Luís Miguel Furtrado Correia mora na Av. Augusto Abreu Lopes, 53-5.º esq. 2675 Odivelas e está disposto a dar ajudas para diversos jogos, se lhe escreverem. Precisa, em contrapartida, de ajudas para Dynamite Dan II e, quanto a Monty, tens hoje bastantes indicações (o objectivo é fazer Monty fugir definitivamente à polícia para se instalar numa ilha grega).

O Luís Miguel, que nos escreve pela primeira vez, mandou isto:

- SPY HUNTER — Poke 54824,0
- BRIAN BLOODAXE — Poke 26582,0
- RAID OVER MOSCOW — Poke 46512,182
- FALCON PATROL II — Poke 16764,234
- TRASH MAN — Poke 32174,0
- BRUCE LEE — Poke 51795,0
- ROCKAMN — Poke 32566,0
- DEATH CHASE — Poke 36517,0
- N.O.M.A.D. — Poke 40703,0
- TREMOR — Poke 51921,0
- ZORRO — Poke 53729,0
- 1942 — Poke 40135,183
- RUPERT — Poke 46374,0
- SORCERY — Poke 49823,0
- 1994 — Poke 36121,255
- JET SET WILLY II — Poke 28438,141
- KOKOTONI WILF — Poke 42214,255
- ROLLER COASTER — Poke 38988,255
- CAULDRON — Poke 40056,0
- RUPERT II — Poke 38844,0
- DRUID — Poke 30039,0 : Poke 31318,0 : Poke 32800,144
- ZAXXON — Poke 48825,255
- PUNCHY — Poke 45632,0
- IMPOSSABALI — Poke 41185,0 : Poke 37706,0

- O Nuno Miguel Silva Sarmiento, de Setúbal, mandou estes:
- GHOSTS'N'GOBLINS — POKE 34814,0 : POKE 35428,0 : POKE 35206,0 : POKE 35140,0 : POKE 35127,0
 - ARABIAN NIGHTS — POKE 57833,0 : POKE 57838,0

O Sérgio Baltasar, de Silves, enviou diversos carregadores e queria trocar correspondência com outros leitores (Rua das Portas de Loulé, 24 — 8300 SILVES). Aproveitamos:

- SHOCKWAY RIDER
- 10 REM SHOCKWAY RIDER
- 20 CLEAR 24799 : LOAD "" CODE
- 30 FOR F = 60408 TO 60412
- 40 READ A : POKE F,A : NEXT F
- 50 RANDOMIZE USR C E 4
- 60 DATA 62,183,50,139,180

— SCEPTRE OF BAGDAD

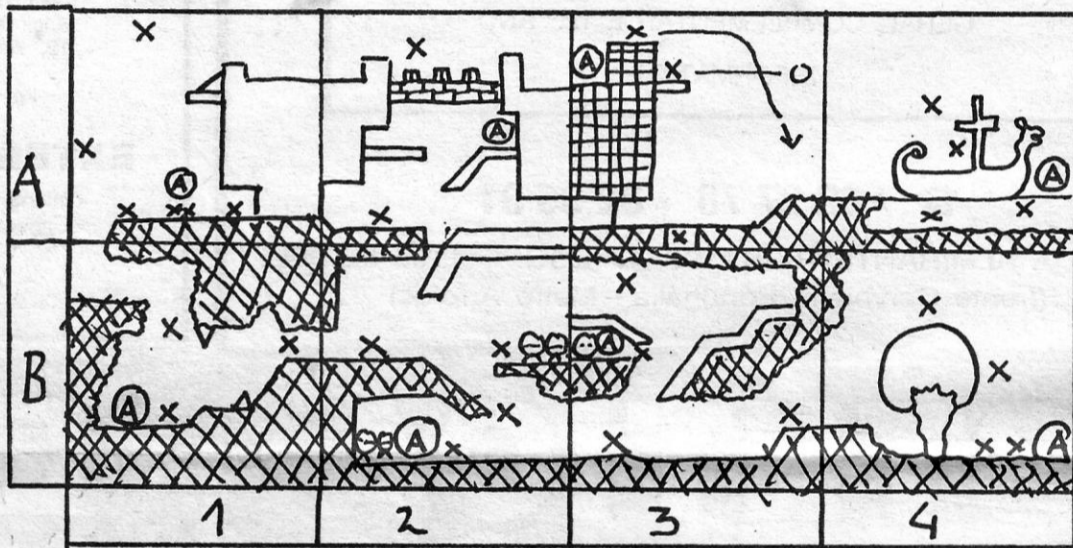
- 10 REM SCEPTRE
- 20 CLEAR 24063 : POKE 23627,0
- 30 LOAD "" SCREEN\$
- 40 LOAD "" CODE
- 50 POKE 59858,0
- 60 RANDOMIZE USR 58002

— DRAGONS'S LAIR

- 10 REM DRAGONS'S LAIR
- 20 LET A\$ = «Make it easy»
- 30 FOR i = 1 TO 9 : POKE 32767 + i, a\$ «i» : NEXT i
- 40 LOAD "" CODE
- SCUBA DIVE — POKE 55711,255
- PROJECT FUTURE — POKE 27662,0
- ZIP-ZAP — POKE 53753,0
- MONTY MOLE — POKE 38004,0
- HYDROFOOL — Os objectos necessários para abrir as ro-lhas são: 1.ª rola, 2 bilhetes e 2 pérolas; 2.ª rola, 2 botas; 3.ª rola, 4 conchas; 4.ª rola, 2 bilhetes e 2 pérolas

O João Carlos Alves Silva, de Torres Novas, mandou algumas caixas e a reprodução de um screen, sobre o qual faz uma pergunta: além de Shadowfire e Enigma Force, há outro jogo da série? Bem, outro jogo, de facto, não há, mas, pouco depois de Shadowfire, lançaram uma versão para carregar com Shadowfire e que, (Continua na pág. seguinte)

MAPA DO KOKOTONI WILF (ERA DOS PIRATAS)

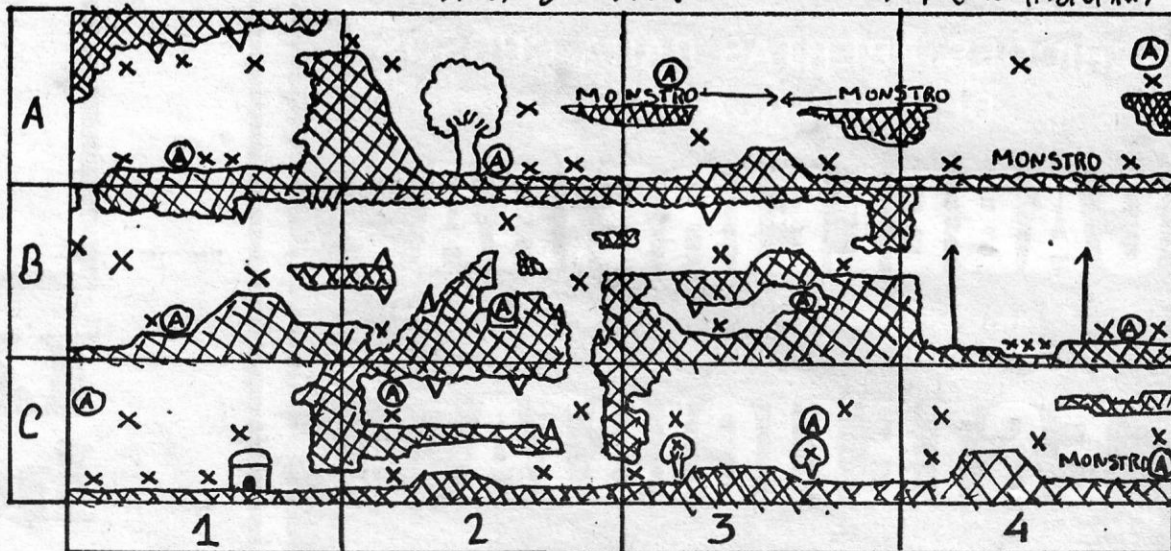


Mapa por Nilton Santos e Oliveira Martins ©

LEGENDA:

(A) - ESTRELA X - INIMIGOS

MAPA DO KOKOTONI WILF (PRÉ-HISTÓRIA)



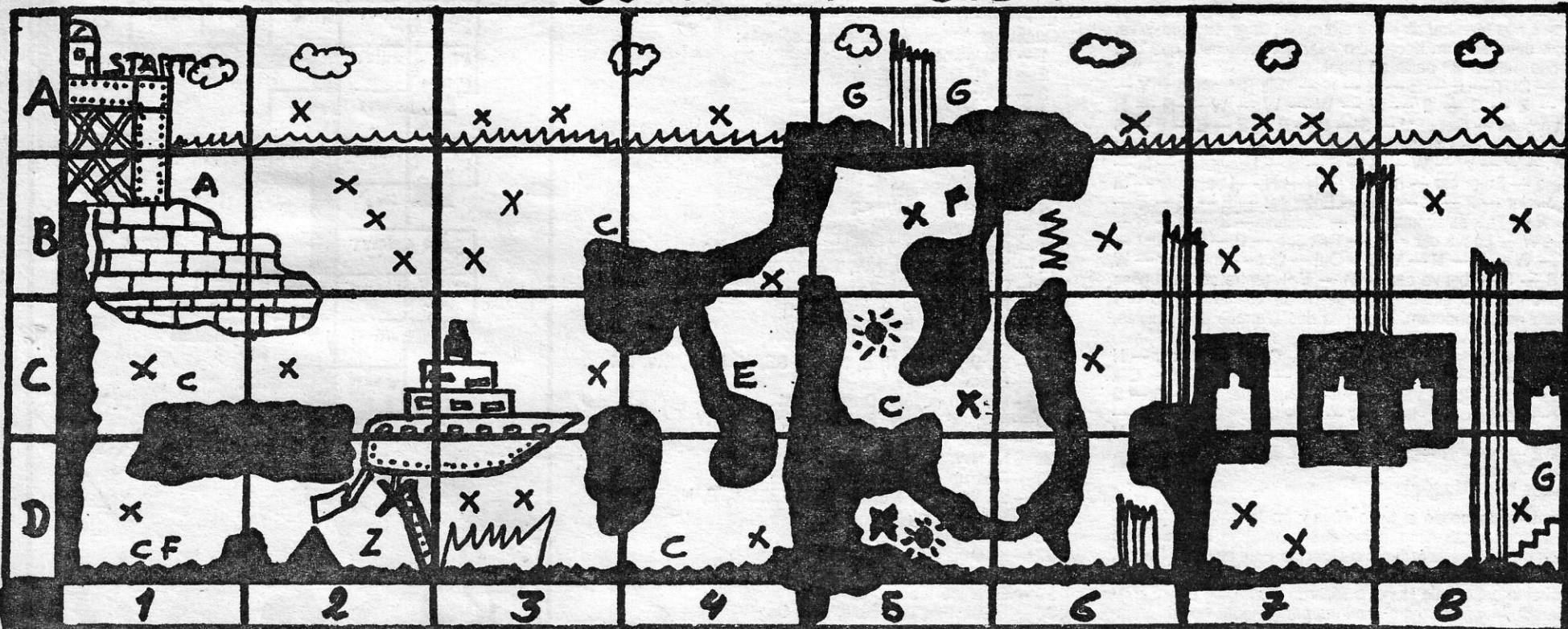
Mapa por Nilton Santos e Oliveira Martins ©

LEGENDA:

(A) - ESTRELA X - INIMIGOS → ou ↑ - INIMIGOS

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

* mermaid madness *



LEGENDA:

- A = SAL
- C = GARRAFA (ENERGIA)
- X = INIMIGOS
- D = PNEU

- E = LÂMPADA
- F = DINAMITE
- G = ANKH
- Z = MERGULHADOR

- Z = BANDEIRA
- ☼ = ZONA ESCURA

MAPA FEITO POR
Oliveira
Hartins
e NILTON
SANTOS

(Continuação da pág. anterior)

tanto quanto sabemos, nunca por cá apareceu. A foto que mandas-te é dessa versão. Quanto aos pokes, utilizamos:

- JAILBREAK — POKE 65364,255
- ARKANOID — POKE 33702,0
- SHADOW SKIMMER — POKE 53872,0

O Vitor Manuel Delgado Morais reside na Pr.ª Eng. Alves da Costa, 5-c/v dir. 2700 AMADORA e pede ajudas para Army Moves, Project Future, Amaurote, Sigma Seven (3.º nível e seguintes) e Knight Rider. Escreveram-lhe, OK? Ele dá dicas em troca. E mandou isto, entre outras coisas:

- CHUCKIE EGG II
1º POKE 65535,184
2º LOAD ""
- DUKES OF HAZZARD — POKE 39316,255
- BATMAN
5 CLEAR 24999 : LOAD "" CODE
1º FOR F= 62440 TO 64220
2º READ a : POKE F,a : NEXT F
3º POKE 64194,195 : POKE 64195,220 : POKE 64196,250 : RANDOMIZE USR 64177
4º DATA 62,0,50,190,143,237,194,195,128,101

Dos leitores identificados como *Sigue Sigue Software*, de Lisboa, já publicámos material e da sua extensa carta aproveitamos hoje:

- I BALL — POKE 49483,0 : POKE 49168,0
- EXPRESS RAIDER — POKE 60503,0 : POKE 60154,0 : POKE 61100,0
- HEAVY ON THE MAGICK — POKE 40207,24 : POKE 33222,24
- SABOTEUR II
1º CLEAR 25099 : LOAD "" CODE SCREEN\$: LOAD "" CODE : POKE 37122,0 : POKE 61340,201 : RANDOMIZE USR 25100
- ARKANOID — Escrever PBRAIN nos «hi-scores», sem espaços, e teclar SPACE no fim.

O Luís Pedro Duarte, de Lisboa, quer saber o significado de *Three Weeks in Paradise*. Pois bem, é simples, Wally tem que libertar a mulher e o filho, que foram apanhados pelos canibais! E mandou pokes, entre os quais estes:

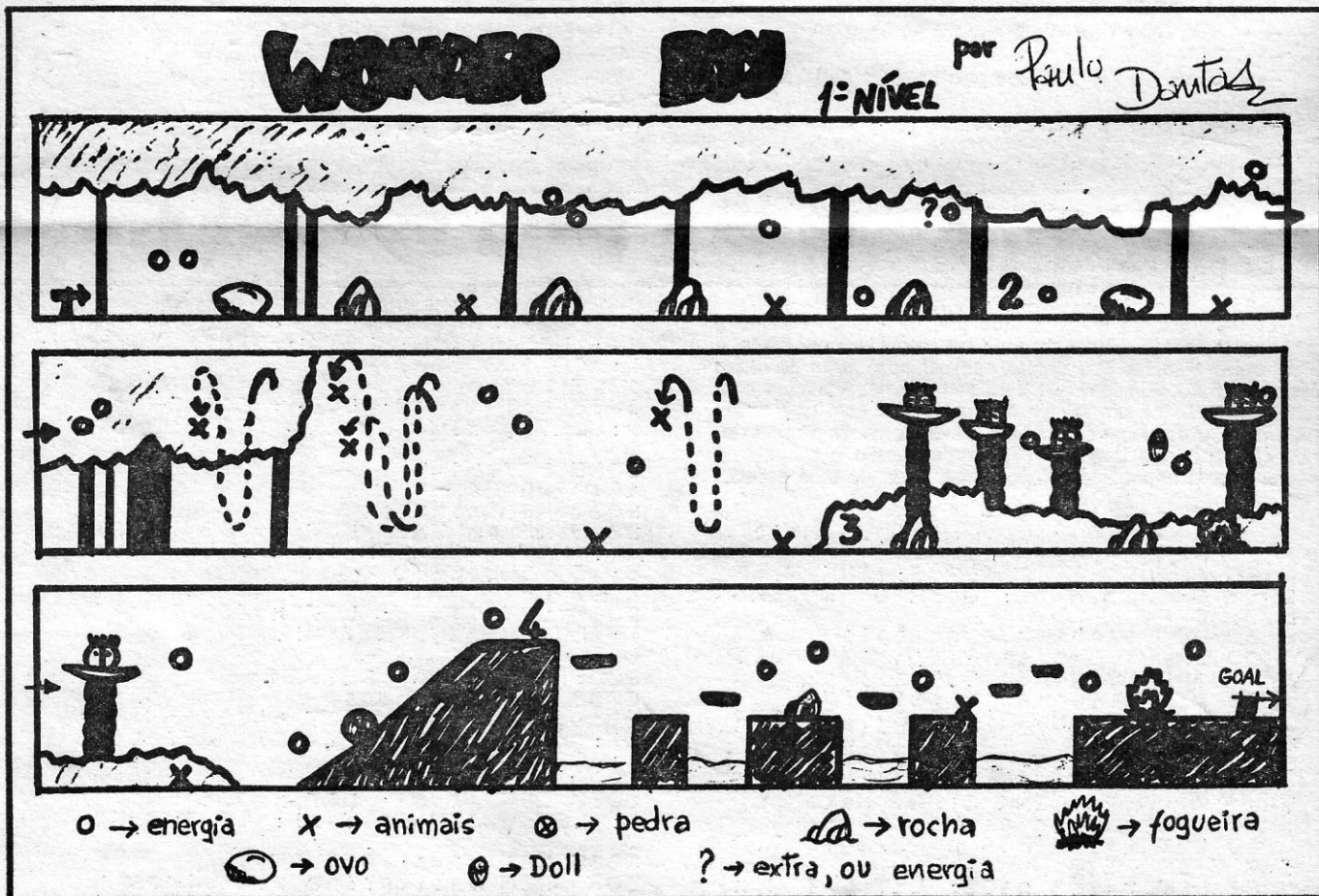
- COMMANDO — POKE 64441,172
- ASTERIX — POKE 36726,182
- ORION — POKE 37319,201
- ACE — POKE 32508,0
- COBRE — POKE 36516,58
- RAMBO — POKE 27401,52 : POKE 30263,60

O João Manuel Rodrigues, de Amadora, mandou dicas com interesse para V, mas é um pouco difícil publicá-las, por causa dos símbolos. Sugerimos-te um desenho, que possa ser reproduzido, com os símbolos bem nítidos, certo? E, entre outros, mandou este poke:

- NIGHTSHADE — POKE 53442,0 (vidas Inf.): POKE 58056,0 (passa paredes): POKE 51105,0 (passa pelos monstros).

O Francisco Campino, de Setúbal, que foi um dos muitos a enviar mapa de *Saboteur II* (já chega!), também forneceu alguns truques e carregadores, de que escolhemos:

- PROFANATION — Teclar VICTOR simultaneamente
- WEST BANK — Teclar ASVBGH
- PANZADROME — Quando o jogo entrar teclar CAPS SHIFT e escrever TONE THE BONE
- JASON'S GEM — Teclar WAS, ao mesmo tempo, ao perder a 1.ª vida



- O → energia
- X → animais
- ⊗ → pedra
- ca → rocha
- ☼ → fogueira
- → ovo
- ⊙ → Doll
- ? → extra, ou energia

E terminamos, por hoje, com alguns pedidos que estavam «pendurados» há algum tempo.

Troca de correspondência pretende o Orlando Manuel Rodrigues Ferreira, morador na Rua Alferes Machado Ferrão, 19-1.º Esq. Carregado 2580 ALENQUER. Para quem estiver interessado, ele pode fornecer rotinas e pokes para diversos jogos.

O Bruno Manuel Correia Varela, do Cacém, pedia que lhe dessemos sugestões de jogos para o TC 2048, e isso é quase impossível, como compreenderás. Para já, nem sequer sabemos os teus gostos, depois, os jogos são milhares. Lê com atenção o que aqui escrevemos todas as semanas sobre jogos e talvez fiques com ideias. Quanto aos pokes que pedias, já os demos recentemente.

O Jorge Miguel Lourenço Cruz, de 13 anos, de Sacavém, anda necessitado de ajudas para *Shaolin's Road*, *Fist II* e *The Way of the Tiger*. Venham lá essas dicas.

Finalmente, o Isaac Fadigas Bugalho, de Alcobaça, precisa de ajudas para *The Explorer*, *Robin of the Wood*, *Druid* e *Jailbreak*, sem as quais não consegue passar do primeiro nível. Não fiquem calados e escrevam.

E com estas cartas demos vazão a todos os mais atrasados, conforme referimos no início. No fim do mês, pegaremos nas cartas entretanto chegadas e, a partir de 11 de Setembro — a secção foi feita com grande antecedência nos últimos números —, chegará a vez dos que escreveram em fins de Julho e mês de Agosto. Para os que ainda estão em férias, bons jogos, para os que as acabaram, o mesmo voto, e para todos o desejo de um bom regresso às aulas! Este ano começam mais cedo, como sabem, e jogos não devem interferir com isso.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — PROIBITION
- 2.º — ENDURO RACER
- 3.º — ARKANOID II
- 4.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 5.º — VULCAN
- 6.º — SUPER ROBIN HOOD
- 7.º — ANNALS OF ROME
- 8.º — ARMY MOVES
- 9.º — CATCH 23
- 10.º — HARD GUY

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Espaço de aventura

DUAS aventuras, hoje, uma delas já mencionada neste suplemento, nos *Pokes & Dicas*, enquanto a outra, salvo erro, nunca teve aqui qualquer referência. Esta última é *Bugsy*, e o leitor que nos mandou as dicas e o mapa, José Augusto Silva, de Setúbal, deve ser um bocadinho «sádico». Imaginem que teu só a solução para a 2.ª parte do jogo!

OUT - OUT - E - E - N - N - Talk Salesman = Y - Cadillac - Z - S - S - W - W - W - W - N - N - Examine corpses - Get card - S - S - E - E - E - E - S - Leave car - In - Talk old man - P - Z - Out - Enter car - N - W - W - W - W - S - S - S - Leave car - In - Drops valise - Enter car - N - N - N - N - Leave car - In - Talk croupier - P - Z - Out - Enter car - E - E - E - E - N - N - Talk salesman - Y - Siciliano - Z - S - S - W - W - W - W - Leave car = In - Talk Joe - B - Z - Out - Enter car - W - N - N - YES + Out - Out - Enter car - W - W - S - S - Leave car - In - E + (entre as instruções que estão dentro do sinal + aparecem de vez enquanto uns polícias para nos prenderem. Para nos desfazerem dos polícias, basta suborná-los).

Talk Commissioner - B - Z - Out - Out - Enter car - N - Leave car - In - Talk Manager - H - YES - Out - Out - N - E - In - Up - YES - Out - Out - Enter car - S - S - S - S - Leave car - In - Hit - D - Get Artillery - Up - Out - Enter car - S - S - S - Leave car - Talk Chief - Y - Overall Z - N - N - E - E - PRESS BUTTON.

Heavy on the Magick

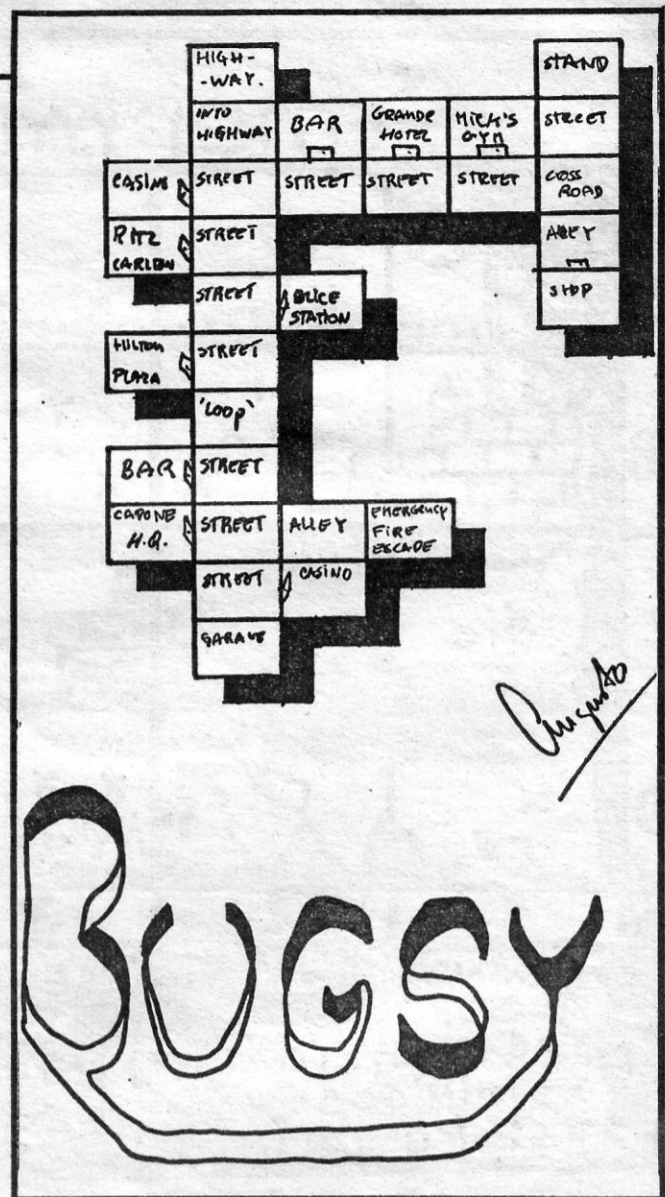
A aventura de acção e texto *Heavy on the Magick* já teve referências neste suplemento, como dissemos atrás, e agora vêm dois grupos de leitores falar dela: o Gonçalo Farinha, de 14 anos, e o Pedro Troni, de 13, de Lisboa, têm um percurso e «enclacharam», enquanto o Gonçalo Nuno, o Ricardo Moura e o Luís Salvador, da Parede, apontam outro caminho para chegar ao fim. Vejamos o que diz cada parte a começar pelos primeiros:

- Pick up GRIMOIRE
- E; N; N; N
- E; BLAST TROLL
- SE; SE; PICK UP SCROLL
- NW; NW; N
- NE; SE; S; S; S
- W; BLAST TROLL; SE; BLAST TROLL
- PICK UP SCROLL
- NW; E; N; N; N; NW; SW; E
- W; S; E; E; E
- CALL «APEX»
- «APEX, DOOR»
- «DOOR, SILENCE», N
- VOLTAR AO PRINCÍPIO e pelo caminho apanhem a chave; W; S; E
- BLAST; SW; E; «WATER, FALL»

- DROP-KEY (na mesa)
 - ENTER THE DOOR
- (A partir daqui não conseguiram mais nada).

Quanto ao «trio», é esta a sua solução:

- 1 - Get grimoire
- 2 - E, N, N, E, E, E
- 3 - «Door, Silence»
- 4 - N
- 5 - S, W, W, W, N, E
- 6 - Blast, Blast, Blast
- 7 - N, NE
- 8 - Pick up nougat
- 9 - SE, S, S, S, W, SE
- 10 - Blast, Blast, Blast
- 11 - Pick up scroll, Transfusion, Transfusion
- 12 - NW, NE, N, N, NW, SW, S, W, W
- 13 - Blast, Blast, Blast
- 14 - Pick up clasp
- 15 - E, S, S, E, E, E
- 16 - Pick up scroll
- 17 - W, W, W, N, N, E, N, NE, SE, N, S, W, SW, SE
- 18 - Examine table
- 19 - Pick up nugget, Drop nougat
- 20 - NW, NE, W, N, SW, SW, E, S, S, NW
- 21 - «Door, Wolf»
- 22 - N, NW, W, W, S, E, E
- 23 - Pick up garlic, pick up bag
- 24 - W, W, N, E, NE, SE, NE, SE, SW, E, NE, E, S, S
- 25 - Pick up loaf, W
- 26 - «Door, Lunacy»
- 27 - N, drop clasp, pickup key
- 28 - SW, W, SW, S, S, NW
- 29 - Examine table, drop key
- 30 - N, W, Examine table, drop bag
- 31 - N, SW, SE, SW, E
- 32 - Examine chest, pick up slat
- 33 - W, NE, W, N, N, pick up key, E, S, SE, NE
- 34 - Drop slat
- 35 - SW, N, N, NE, E, NE, S, E, N, N, W, SW, W, NE, NW, SW, NW, W
- 36 - Pick up key
- 37 - E, SE, NW, SE, SW, E, NE, E, S, S, W, N, SW, W, SW, S, S, NE
- 38 - Examine table, drop key
- 39 - SW, NW, N, W, right, pick up bag
- 40 - E, S, SE, NE
- 41 - Drop nugget, drop garlic
- 42 - SE, E, right, drop bag, N, SE, S, S, W
- 43 - W, W, left, drop key
- 44 - N, SW, W
- 45 - «Door, eleven», N



Têm já com que entreter-se com estas dicas, mas a secção precisa de mais, e também mais variadas. Sugerimos ajudas para *Robin of Sherwood*, *Red Moon*, *Robin of Sherlock*, *Lords of Midnight* e *Doomdark's Revenge*, *The Hobbit*, and *The Boggit* e tudo o mais que vos ocorra. Mandem material!

Linha a linha...

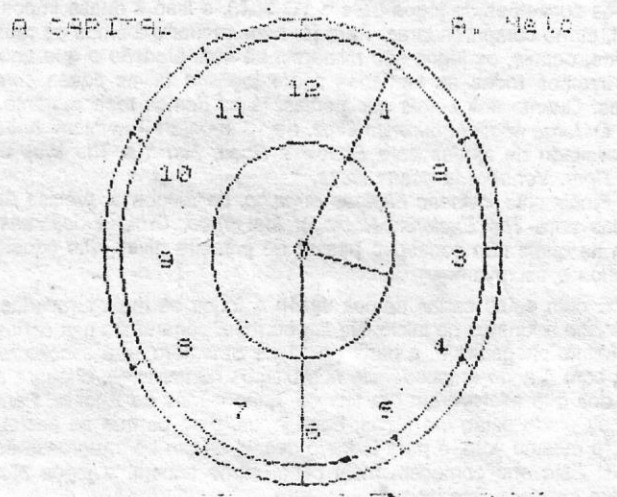
ALGUNS leitores marcam uma presença muito constante nesta secção, demonstrando uma criatividade excelente, e entre eles há que contar com *Arlindo Jorge Monteiro Melo*, do Feijó, Almada, que esta semana nos «brinda» com uma simulação de um relógio de ponteiros e com uma rotina para calcular o volume de um tubo cilíndrico, dados o raio exterior «R» e o raio interior «Y», representando o cilindro no «écran», e com as medidas proporcionais e dando uma escala.

```

12 REM Relógio - 1987 por
    Arlindo Melo
20 REM cores
30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: F
40 BRIGHT 1: OVER 0: INVERS
50 CLS
60 REM acertar o relógio
70 INPUT "Horas ? " : h: "Minuto
? " : m: "Segundo ? " : s:
80 REM desenhá-lo
90 CIRCLE INK 0: 127,87,40: CIP
100 INK 4: 127,87,87: CIRCLE INK
0: 127,87,80: CIRCLE 127,87,3
110 PRINT AT 0,0: INK 4: "A CAP
ITAL: AT 0,24: INK 5: "A. Melo"
120 REM marcar as horas
130 LET h=12: FOR n=PI/2 TO 7.85
STEP PI/6
140 LET x=COO$ n*30: LET y=SIN n
*30
150 PLOT INK 6: 127+x,87+y: DRAW
INK 6: COO$ n*7, SIN n*7
160 PRINT INK 6: AT 11-SIN n*3,1
5+COO$ n*3, " " AND x*10: k: LET
k=k+1
170 NEXT n
180 REM iniciar o contador
190 LET ciclo=(h*3600+m*60+s)*3
200 LET c1=INT (ciclo/35535): LET
c2=INT ((ciclo-c1*35535)/355):
LET c3=INT ((ciclo-c1*35535)-c2*
355)
210 POKE 23674,c1: POKE 23673,c
2: POKE 23672,c3
220 REM ----formula----
230 DEF FN z()=INT (1185536+PEEK
23674+256+PEEK 23673+PEEK 23672
)/50)
240 LET h1=-1: LET m1=-1: LET s
1=-1: LET ph=0: LET pm=0: LET ps
=0
250 REM inicio da contagem
260 LET t1=FN z()
270 LET h=INT (t1/3600): LET t0
=t1-h*3600: LET m=INT (t0/60): L
ET s=t0-m*60
280 LET h=h+(m*.5/30)
290 IF h<>h1 THEN GO SUB 1000
300 IF m<>m1 THEN GO SUB 2000
310 IF s<>s1 THEN GO SUB 3000
320 GO TO 150
1000 REM horas
    
```

```

1000 IF ph THEN LET x=COO$ PI/6
110 LET t2=t0: LET y=SIN FN t2/60
120 GO SUB 5000
1300 LET ph=1
1400 LET t1=40: LET x=COO$ FN t1/6
150 LET y=SIN FN t1/6: GO SUB 500
0
1600 LET h1=h: RETURN
1700 RETURN
2000 REM minutos
2100 IF pm THEN LET x=COO$ FN t1/6
220 LET y=SIN FN t1/6: LET t1=t2
230 GO SUB 5000
2400 LET pm=1
2500 LET t1=75: LET x=COO$ FN t1/6
260 LET y=SIN FN t1/6: GO SUB 500
0
2700 LET m1=m: RETURN
3000 REM segundos
3100 IF ps THEN LET x=COO$ FN t1/6
320 LET y=SIN FN t1/6: LET t1=t2
330 GO SUB 5000
3400 LET ps=1
3500 LET t1=81: LET x=COO$ FN t1/6
360 LET y=SIN FN t1/6: GO SUB 500
0
3700 LET s1=s: RETURN
5000 REM ***imprime ponteiros
5100 PLOT INK 6: OVER 1: INT -t1*PI/6
DRAW INK 6: OVER 1: INT -t1*PI/6
5200 RETURN
9000 REM ***funcoes***
9100 DEF FN d()=(3+j)*PI/6: DEF
FN f()=3*j*PI/60+PI/2
    
```



Cálculo de volume

```

5 REM por Arlindo Melo
12 7 1987
10 REM volumes / cilindros
20 INPUT "Raio R=": r: "Raio
r=": r: IF r<0 THEN GO TO 20
30 INPUT "Comprimento h=": h
40 LET k=2
50 IF 3*r/k>80 THEN LET k=k+
5: GO TO 50
60 IF 2*r/k+h/k>255 THEN LET
k=k+.5: GO TO 50
70 PLOT r/k,175: DRAW h/k,0:
DRAW 0,-2*r/k,-PI: DRAW -h/k,0:
CIRCLE r/k,175-r/k,r/k: CIRC
LE r/k,175-r/k,r/k
80 PLOT 0,80: DRAW 10,0: PRINT
AT 11,2: "k:" k*10: "unidades"
90 PRINT "Raio R=": r: "Raio r="
: r: "Comprimento=": h
100 LET v1=PI*(r+r*k)*h: LET v2
=PI*(r*k)*h
110 PRINT INVERSE 1: "VOLUMES:
120 PRINT "v1=": v1: "v2=": v2
130 PRINT "Volume do cilindro
"v1=": v1-v2
140 PRINT 80: AT 1,0: "1-Outra v2
2 /
2-Copia"
150 IF INKEY$="1" THEN RUN
160 IF INKEY$="2" THEN COPY
170 GO TO 150
    
```

=15 unidades
 Raio R=50
 Raio r=50
 Comprimento=150
VOLUMES:
 V=1696460
 v=1178097.2
 Volume do cilindro
 Vt=518362.79